

# **Elokuvan rakenteen vaikutus katsomiskokemukseen**

Taiteen kandidaatin opinnäytetyö

Matias Auramo

2017

---

**Tekijä** Matias Auramo

---

**Työn nimi** Elokuvan rakenteen vaikutus katsomiskokemukseen

---

**Laitos** Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitos

---

**Koulutusohjelma** Elokvaleikkaus

---

**Vuosi** 2017

**Sivumäärä** 28

**Kieli** Suomi

---

## Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö käsittelee elokuva-analyysien avulla nonlinearisen rakenteen muotoja. Näkökulmana toimii erilaisten rakenteellisten ratkaisujen vaikutus katsomiskokemukseen. Työ pohtii asiaa sekä tekijän että katsojan kannalta. Aiheina on yleisiä rikotun rakenteen tyylejä, kuten menneisyyden tapahtumia esittävät takaumat sekä kehämäinen rakenne, ”ympyrän sulkeutuminen”. Elokuva-analyyseissä käsitellään kolmea eri tavalla rakennettua elokuvaa ja niiden tarinankerrontatapoja. Ensimmäisessä analysoitavassa elokuvassa tarinaa kerrotaan katsojalle ajassa hyppien, toisessa elokuvassa sekoitetaan aikajatkumoiden lisäksi vaihtoehtoisia tarinoita ja kolmannessa elokuvassa katsojaan vaikutetaan käyttämällä tuttua kerrontatapaa uudella tavalla. Kahdessa jälkimmäisessä elokuvassa rakenne perustuu selvästi elokuvan käsittelemiin aiheisiin ja katsoja kulkee rakenteessa hahmojen mukana.

Jos tarinaa kerrotaan sen aikajärjestyksestä poiketen, itse rakenteen selkeytyminen tulee osaksi katsomiskokemusta. Ajallisesti sekoitettuja rakenteita kutsutaan usein ”rikotuksi rakenteeksi”, mutta niitä voisi kutsua myös ”eri perustein järjestellyksi rakenteeksi”, koska rakenteelliset ratkaisut ovat tekijöille valintoja muiden joukossa. Katsojalle kerrotaan asioita eri järjestyksessä, kuin missä hahmot ne kokevat, koska se mahdollistaa sellaisten emotioiden luomisen, joita pelkkä tarina ei anna. Elokvassa voi esimerkiksi toistua asioita, jotka muistaessaan katsoja oivaltaa ja kokee onnistuneensa.

Lineaarisessa kerronnassa käytettäviä elokuvankeinoja voidaan hyödyntää rikotussa rakenteessa eri tavalla. Katsojalle voidaan esimerkiksi antaa vastauksia elokuvan alussa, ja esittää niihin liittyvät kysymykset vasta myöhemmin. Se, mitä katsoja tietää ja muistaa missäkin kohdassa elokuvaa on tärkeää sekä tarinan ymmärtämisen että katsomiskokemuksen kannalta.

Vaikka elokuvaa katsoessa ei tietoisesti ajattelisikaan sen rakennetta, katsoja tietää miten rikottu rakenne toimii ja miten sitä kuuluisi ymmärtää. Elokuva myös auttaa katsojaa ymmärtämään ajallisesti sekoitettua kerrontaa. Keinoina käytetään muun muassa äänellisesti tai visuaalisesti muistettavia tapahtumapaikkoja sekä toistuvia elementtejä.

Elokuvaa tehdessä on helppo tehdä epämääräisiä ratkaisuja tuntiessaan elokuvan maailman ja hahmot niin hyvin. Elokuva on audiovisuaalinen teos, jossa kaiken oleellisen täytyy käydä ilmi visuaalisin tai äänellisin keinoin. Tämän takia on tärkeää osata tarkastella myös omia töitä analyttisesti, jotta tietää, onko jokin osa elokuvasta olemassa vain ajatustasolla.

Lineaarinen kerronta koetaan normaalina, joten rikottu rakenne on usein katsomisen yhteydessä puheenaiheena. Ajallisen rakenteen sekoittaminen koetaan usein vaikeasti ymmärrettävänä tai jopa turhanpäiväisenä. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on antaa uusia ajatuksia siitä, miten rakenteellisilla ratkaisuilla voidaan vaikuttaa katsojaan ja miksi se on tärkeää kokemuksen kannalta.

---

**Avainsanat** elokvaleykkaus, rakenne, tarinankerronta, aika, lineaarisuus, katsomiskokemus

---

# SISÄLTÖ

1 Johdanto	04
2 Elokuvan rakenne	06
2.1 Aika	09
3 Elokuva-analyysit	10
3.1 Katsojalle tehty kokonaisrakenne	11
3.2 Teemaan perustuva kerronta	14
3.3 Tutun kerrontatavan muuttaminen	18
4 Oma työ	22
5 Päättäntö	25
Lähteet	28

## 1 Johdanto

Yksi mielenkiintoisimmista elokuvaleikkaukseen liittyvistä asioista on ehdottomasti elokuvan rakenne. Rakenteen muodostamiseen tekijöillä on lähes loputtomasti vaihtoehtoja. Tarinaa voidaan esittää lineaarisesti tai aikajärjestystä sekoittaen, ja kohtausten sisäistä kuvajärjestystä voidaan muuttaa todella vapaasti. Elokuvassa voidaan kertoa myös sekaisin useita vaihtoehtoisia tarinoita. On mielenkiintoista nähdä, kuinka rakenteellisilla ratkaisuilla voidaan vaikuttaa elokuvien tulkintaan. Rakenteen vaikutus katsomiskokemukseen on merkittävä, vaikka katsoja ei tietoisesti kiinnittäisikään siihen huomiota.

Elokuvien tulkinta perustuu siihen, mihin olemme tottuneet. Erilainen kokonaisrakenne, kuin mitä yleensä elokuvissa näemme, aiheuttaa helposti keskustelua ja jopa vastustusta. Elokuvan rakenne määrittää sen lopputuloksen, jonka katsoja tulee näkemään. Siksi rakenteen huomioon ottaminen on tärkeää jo elokuvaa suunnitellessa. Käsittelen opinnäytetyössäni ajallisesti rikottua rakennetta, koska se tuntuu olevan usein katsomisen yhteydessä puheenaiheena: onko hyväksyttävää rikkoa elokuvan rakenne, jos sille ei ole mitään varsinaista syytä? Miksi elokuvan rakenne ylipäätään on rikottu? ”En ymmärtänyt mitään, kun siinä hypittiin.”

Ymmärtäminen on tietenkin aina katsojakohtaista. Juuri katsottu elokuva vertautuu aiemmin nähtyihin elokuviin, joten elokuvankatsomistottumukset vaikuttavat varmasti eniten siihen, miten kukin kokee minkäkin elokuvan ja ymmärtää sen kertoman tarinan. Tähän asti ainakin valtavirran suosimissa elokuvissa, eli viihteellisemmässä kerronnassa, elokuvien aikarakenteet ovat olleet hyvin yksinkertaisia. Jos olet lapsesta asti tottunut tietynlaiseen tapaan kertoa tarinoita, niiden ymmärtäminen eri tavalla esitettynä aiheuttaa ja vaatii uudenlaista ajatustenkulkua ja ymmärtämistä.

*"I agree that a film should have a beginning, a middle and an end  
but not necessarily in that order" once said Jean-Luc Godard." (Charles-Aubert, 2016).*

Elokuissa usein käytetty rakennemalli, kolme näytöstä, käsittää elokuvan alun, keskikohdan ja lopun. Se on teatterista periytynyt pohja elokuvan kokonaisrakenteelle. Tästä puhuessaan elokuvantekijä Jean-Luc Godard on todennut, että elokuvassa tulisi olla alku, keskikohta ja loppu, mutta ei välttämättä siinä järjestyksessä. Haluan itse ajatella tämän hieman eri tavalla. Elokuva on audiovisuaalinen teos, jonka alku, keskikohta ja loppu ovat juuri siinä järjestyksessä. Se, missä aikajärjestyksessä elokuvan tarinaa kerrotaan, on eri asia. Rikotussa rakenteessa esimerkiksi tarinan alku voi muodostaa elokuvan lopun, ja olla tällöin kolmen näytöksen viimeinen osa.

Yleisin elokuvan rakenteellinen muoto on lineaarinen, eli katsojalle kerrotaan tarinaa sen aikajärjestyksessä. Lineaarisesta rakenteesta poikkeavia kerrontatapoja kutsutaan usein ”rikotuksi rakenteeksi”, mutta niitä voisi kutsua myös ”eri perustein järjestellyksi rakenteeksi.” Rakenteelliset ratkaisut ovat tekijöille valintoja muiden joukossa, ja sille on aina olemassa syy miksi katsojalle kerrotaan asioita eri järjestyksessä, kuin missä hahmot ne kokevat.

Käsikirjoituksessa rakenne voi olla hyvin erilainen kuin lopullisessa teoksessa. Jälkituotannossa voidaan havaita, että lineaarinen kerronta ei toimi, jolloin rakenteen rikkomisella voidaan luoda siihen mielenkiintoa ja jännitettä. Rikottu rakenne antaa katsojan ajatella ja ymmärtää enemmän itse, ja oivaltaminen elokuvan edetessä pitää katsojan kiinnostuneena ja tarkkaavaisena. Aikaa ajatusten harhailemiselle jää vähemmän, kun elokuvan rakenteellinen ymmärtäminen vaatii aivotyötä.

Monille lineaarisesta rakenteesta poikkeava kerronta voi kuitenkin elokuvasta riippumatta olla häiritsevää, vaikeuttaa ymmärtämistä tai olla vain turhanpäiväistä. Haluan opinnäytetyössäni

antaa ajatuksia siitä, miten rikotun rakenteen keinoilla vaikutetaan katsojaan ja miksi se on tärkeää kokemuksen kannalta. Käsittelen aihetta analysoimalla kolme eri tavalla rakennettua pitkää elokuvaa ja vertailemalla niiden kerrontatapoja. Rajaani aiheeni fiktioelokuvaan ja käytän esimerkkielokuvina sellaisia, joiden kohdalla itse kiinnitin niiden rakenteeseen erityisesti huomiota. Elokuvien tulkinta on hyvin subjektiivista, joten tarkoitukseni on antaa uusia ajatuksia kertomalla asioista oman näkökulmani kautta.

## 2 Elokuvan rakenne

Elokuvan rakenteella tarkoitan käytännössä sitä, miten elokuvan tarina esitetään katsojalle. Siihen vaikuttaa se, miten kohtaukset on järjestetty, minkälaisia kuvia kohtauksien sisällä näytetään, ja missä järjestyksessä ne ovat keskenään. Elokuvan rakenne on katsojalle tehty kokonaisuus. Siihen sisältyy kaikki tarinankerrontaa tukevat elokuvankeinot, kuten äänisuunnittelu, musiikki ja visuaaliset tehosteet. Äänisuunnittelussa käytetään termiä ei-diegeettinen ääni, mikä tarkoittaa sitä, että ääni ei ole elokuvan maailmasta peräisin, vaan on pelkästään katsojan kuultavissa. Tässä yhtenä esimerkkinä on kertojaääni, jonka vain katsoja kuulee. Myös visuaaliset elementit voivat olla vain katsojalle suunnattuja.

Elokuvan rakenne muodostaa juonen, jonka kuvailisin olevan elokuvan alusta loppuun kulkeva, siihen aikaan rajoittuva osa tarinasta. Juoni etenee lineaarisesti, vaikka tarinaa kerrotaisiin sen aikajärjestyksestä poiketen. Tarinan rakenne sen sijaan tarkoittaa sitä, miten hahmoille tapahtuvat asiat ja elokuvan maailmaan kuuluvat tapahtumat vaikuttavat toisiinsa. Tarinan aikarakenne määrittää sen, missä järjestyksessä tapahtumat kulkevat elokuvan maailmassa. Tarinaan sisältyy myös asioita, joita elokuvassa ei yleensä kerrota, esimerkiksi hahmon *backstory*, eli hahmon koko historia. *Backstory*sta voidaan kertoa elokuvassa jotakin esimerkiksi niin, että elokuvan päähenkilö alkaa kertoa toiselle

hahmolle tarinaa menneisyydestään. Tällaisessa kerronnassa on ideana se, että elokuvan katsojalle halutaan kertoa tarinan ymmärtämisen kannalta oleellisia asioita sellaisenaan ja lyhyesti, mutta ennen kaikkea tietyssä kohdassa elokuvaa.

Sama idea on myös takaumissa, jotka ovat yleisimpiä rikotun rakenteen muotoja. Takaumat, tai ”väläykset menneestä” voivat kertoa katsojalle jotakin menneisyydestä, vaikka hahmot eivät siitä puhuisikaan. Myös hahmojen kertomuksia menneestä ajasta voidaan esittää takaumina esimerkiksi kuvittamalla niitä, eli näyttämällä kertomukseen liittyviä kuvia yhdessä puheen kanssa.

Takaumien yleinen käytötapa on se, että katsojalle näytetään lyhyinä kuvina tai kohtauksina menneisyyden tapahtumia, jotka ovat oleellisia tietää elokuvan sillä hetkellä. Ne voivat olla myös tuotannollisesti helpompia toteuttaa, koska niitä varten ei tarvitse rakentaa kokonaista kohtausta: usein vain yksikin kuva riittää takaumaksi. Oikeassa kohdassa elokuvaa tämä yksi menneisyyden kuva on todella tärkeä. Jos tämä yksi kuva olisi osa lineaarista kerrontaa, esimerkiksi heti elokuvan alussa sellaisenaan, se ei liittyisi mihinkään eikä katsoja välttämättä muistaisi sitä enää siinä vaiheessa, kun se elokuvan aikana tulee tärkeäksi. Takaumia käytetään hyvin usein vain muutaman kerran elokuvassa, mutta joskus niillä voi olla todella iso rooli ja merkitys kerronnan kannalta. Elokuvan koko rakenteellinen muoto voi perustua siihen, että hahmojen menneisyydestä kerrotaan asioita katsojalle hiljalleen. Tällöin takaumien väläyksenomaisuus yleensä häviää, koska niiden kesto suhteessa elokuvan kokonaispituuteen kasvaa.

Esimerkki toisesta yleisestä nonlineaarisen rakenteen muodosta on kehämäinen rakenne, ”ympyrän sulkeutuminen”. Siinä ideana on, että tarinan loppu näytetään elokuvan alussa. Se antaa katsojalle heti jotakin odotettavaa, ja elokuvan edetessä katsoja ymmärtää, miten kyseiseen tilanteeseen päädytään. Elokuvan alussa voimme nähdä esimerkiksi loppuratkaisun, jossa päähenkilö kuolee. Tämän jälkeen

katsoja voi osoittaa sympatiaa tietynlaisia hahmoa kohden heti alusta asti helpommin kuin elokuvassa, jonka tapahtumat esitetään kronologisesti. Esimerkiksi hahmon puhuessa tulevaisuuden unelmistaan katsoja tietää, että hahmo tulee kuolemaan eikä saavuttamaan unelmiaan. Tähän liittyen on tekijänä tärkeää tiedostaa, että elokuvan aiemmat tapahtumat vaikuttavat siihen, miten myöhemmin tarinaa ymmärretään ja minkälaisia tunnereaktioita se herättää.

Kolmas yleinen rakenteeseen ja katsomiskokemukseen liittyvä asia on istuttaminen. Elokuvassa voidaan vihjata kuvalla, äänellä tai sanoilla esimerkiksi esineeseen, joka myöhemmin elokuvassa tulee tärkeäksi. Sitä, kun katsojalle selviää mistä esineessä oli kyse ja miksi se mainittiin elokuvassa aiemmin, kutsutaan lunastamiseksi. Tätä hyödynnetään rikotussa rakenteessa myös käänteisesti. Ensin voidaan näyttää, kuinka hahmo reagoi kuullessaan jostain esineestä puhuttavan. Seuraavaksi hypätään ajassa taaksepäin kohtaukseen, jossa hahmo kuulee kyseisellä esineellä tehdystä murhasta. Katsojalle annetaan sana ja reaktio, mutta ei heti syytä reaktiolle. Katsoja saa jotakin odotettavaa, ja lunastaminen antaa katsojan oivaltaa.

Elokuvan rakenteeseen liittyy myös kohtausten sisäinen kuvajärjestys. Sen rakentamisen avuksi on luotu monia perussääntöjä, kuten suojaviiva ja kuvakoot. Kuvakoot ovat yleisesti käytetty kahdeksan kuvan järjestelmä, jossa kuvien rajausta luokitellaan yleiskuvasta erikoislähikuvaan. Kuvakokojen välillä leikatessa, eli kuvasta toiseen siirtyessä, tulisi hypätä aina yhden kuvakoon yli. Näin tehdään, jotta muutos kuvan rajauksessa on tarpeeksi suuri ollakseen huomaamaton. Esimerkiksi yleiskuvasta siirtyminen sitä seuraavaan kuvakokoon, eli laajaan kokokuvaan, voi tuntua katsojasta vain häiritsevältä nytkähdykseltä, jos kuvan sisältö pysyy samana.

Suojaviivassa taas on kyse siitä, mistä suunnasta elokuvan kolmiulotteisesta tilaa katsoja kokee fyysisesti seuraavansa kohtausta. Jotta katsoja ei koe tilannetta sekavaksi, pyritään esimerkiksi



dialogikohtauksessa pitämään hahmojen paikat valkokankaalla samoina niin, että katsoja kokee pysyvänsä suhteessa tilaan hahmojen samalla puolella. Näitä, ja muitakin elokuvaleikkauksen sääntöjä voi tietysti aina rikkoa, jos se on perusteltua. Jossain tapauksessa voi olla esimerkiksi tarkoituksena antaa katsojalle hieman sekava vaikutelma kohtauksesta, jolloin suojaviivasäännön rikkominen voi olla hyvä keino. Jos katsoja ei hahmota täysin, mistä suunnasta tapahtumapaikkaa hän seuraa tilannetta, kohtauksen sisäisellä rakenteella on onnistuttu luomaan sekava tunnelma.

## **2.1 Aika**

Elokuvan tarkoituksena on herättää katsojassa ajatuksia ja tunteita, ja erilaiset rakenteelliset ratkaisut vaikuttavat siihen, kuinka suuren tunnereaktion pienikin asia voi aiheuttaa. Tarinan kertominen nonlinearisesti on todella yleistä aikamatkustuselokuviissa. Aikamatkustuksesta puhuttaessa ”aikajärjestys” on kuitenkin sekava käsite, sillä ihminen kokee ajan vain lineaarisesti. Aikamatkustuselokuviissa eri aikajatkumot vaikuttavat usein toisiinsa. Ajan logiikan vastaiset paradoksit ovatkin ehkä tärkein osa aikamatkustuselokuvien aiheuttamaa ajatusketjua. Lineaarinen ajanhahmotus toisaalta myös mahdollistaa nimenomaan sen, että elokuvia - jotka ovat aina sidoksissa aikaan - voidaan ylipäättään tehdä ja niiden erilaisilla rakenteilla voidaan vaikuttaa katsojiin eri tavoin.

Elokuvan edetessä katsojan on nähtävä ja kuultava kaikki siinä ajassa, joka elokuvaan on rakennettu. Tarkoituksenmukaisesti esitettynä – eli alusta loppuun keskeytyksettä - elokuva ei anna katsojalle mahdollisuutta mennä takaisinpäin ja pohtia jotakin asiaa halutessaan pidempään. Elokuvantekijöiden tehtävä on päättää, kuinka kauan katsojan on tarpeellista saada ajatella asioita elokuvan aikana. Rikotun rakenteen tärkeimpiä ominaisuuksia on se, että uusilla katsomiskerroilla sitä ymmärtää huomattavasti eri tavalla. Se, mitä katsoja tietää ja muistaa missäkin kohdassa elokuvaa on tärkeää sekä tarinan ymmärtämisen että katsomiskokemuksen kannalta. Rikotussa rakenteessa joitakin istutuksia katsoja

voi ymmärtää vasta tietäessään loppuratkaisun ja tuntiessaan elokuvan tapahtumat. Tämän takia uudet katselukerrat voivat olla yhtälailla kokemuksellisia kuin ensimmäinenkin.

Kaikki katsojat ovat kuitenkin erilaisia ja aiempien katsomiskokemusten vuoksi eri ihmiset voivat tulkita elokuvan rakennetta hyvinkin eri tavoin. Elokuvien erilaiseen tulkintaan vaikuttavat toki myös henkilöiden muu elämä ja kokemukset, sekä ajanhahmotus yleisesti: kaksi tuntia kestävä elokuva on pidempi osa 20-vuotiaan katsojan elämää kuin 50-vuotiaan. Tämän takia elokuvan hahmottaminen yhtenä kokonaisuutena eroaa eri-ikäisten katsojien välillä. Jo nyt, 22-vuotiaana, koen elokuvan kokonaiskeston lyhyempänä kuin kymmenen vuotta sitten. Haastattelemieni lähipiirin ihmisten mukaan keski-ikäisenä ajan kulumisen koetaan sitäkin nopeampana. Elämäkokemus vaikuttaa tietysti myös asioiden tulkintaan suuresti, mutta ajallisen hahmottamisen sijaan enemmänkin tapahtumien ja emootioiden ymmärtämisen kannalta.

### **3 Elokuva-analyysit**

Valitsin analysoitavat elokuvat sen perusteella, miten niiden rakenteet vaikuttavat tarinankerrontaan. Kaikki valitsemani elokuvat ovat rakenteeltaan erilaisia. Ensimmäisessä analysoimassani elokuvassa pelkkä ajallinen rakenne on sekoitettu, toisessa elokuvassa ajallisen rakenteen lisäksi sekoitetaan vaihtoehtoisia tarinoita, ja kolmannessa elokuvassa katsojaa huijataan käyttämällä tuttua kerrontatapaa uudella tavalla.

Kerron elokuvien perusidean kiteyttäen tarinan muutamaan lauseeseen, minkä jälkeen avaan elokuvien rakenteellisia ratkaisuja ja niiden vaikutuksia. Samankaltaisia rakenteita löytyy monista muistakin elokuvista, joten käytän valitsemiani elokuvia linkkeinä niiden käyttämiin kerrontatapoihin. Näiden elokuvien kohdalla kiinnitin itse huomiota kyseiseen kerrontatapaan ensimmäisen kerran.

Valitut elokuvat eivät siis välttämättä ole ensimmäisiä tai ainoita, jotka kyseisiä rakenteellisia ratkaisuja hyödyntävät. Keskityn analyysseissäni laajemmin elokuvan kokonaisrakenteeseen. Esitän analyysikuvissa sen, missä ajassa tai tarinassa katsoja pidetään. Tarkastelen myös asioita, jotka ovat esimerkkielokuvissa oleellisia rakenteen ja katsomiskokemuksen kannalta.

### 3.1 Katsojalle tehty kokonaisrakenne

Ensimmäisenä analysoitavana elokuvana on *Following* (1998, ohj. Christopher Nolan). Elokuva kertoo kirjailijasta, joka seuraa julkisilla paikoilla satunnaisia ihmisiä saadakseen inspiraatiota. Hän tutustuu mieheen, joka murtautuu tuntemattomien ihmisten koteihin. Hän on kirjailijan tavoin kiinnostunut ihmisistä, ja tekee ryöstöjä myös adrenaliinin takia.

Elokvassa kerrotaan kolmea aikajatkumoa sekaisin. Yksittäisen aikajatkumon tapahtumat kulkevat kuitenkin lähes täysin lineaarisesti elokuvan edetessä. Esimerkiksi aikajatkumo, jossa päähenkilöllä on pitkät hiukset, on jaettu elokuvassa viiteen osaan. Kun nämä viisi osaa yhdistetään poistamalla välistä muut aikajatkumot, saadaan aikaiseksi lineaarisesti kulkeva kerronta tämän aikajatkumon tapahtumista.

Tässä elokuvassa aikarakenne on sekoitettu ilman selkeää sisällöstä kumpuavaa perustetta. Hahmot eivät siis pääasiassa esimerkiksi puhu menneestä tai tulevasta ajasta, mutta katsojalle asioita kerrotaan ajassa hyppien. Koko elokuva on aikarakenteeltaan nonlinearinen, ja ympyrän sulkeutumista on myös käytetty hyödyksi. Elokuva alkaa tarinan lopussa tapahtuvasta kuulustelusta niin, että päähenkilön puhe kuuluu *voiceoverina*. *Voiceoverissa* hahmo kertoo, mitä on aiemmin tapahtunut, ja tämän yhteydessä näytetään kuvia menneisyydestä. Aiemmin mainitsemani ei-diegeettisen kertojaäänien sijaan tämä *voiceover* on diegeettinen kertojaääni, koska se on elokuvan hahmon puhetta. Tämä puhe

luokitellaan kertojajääneksi, koska sen sisältö on kuulustelijan sijaan suunnattu katsojalle tapahtumien selventämiseksi. Ympyrä sulkeutuu, kun palaamme elokuvan lopussa samaan kuulustelutilanteeseen.

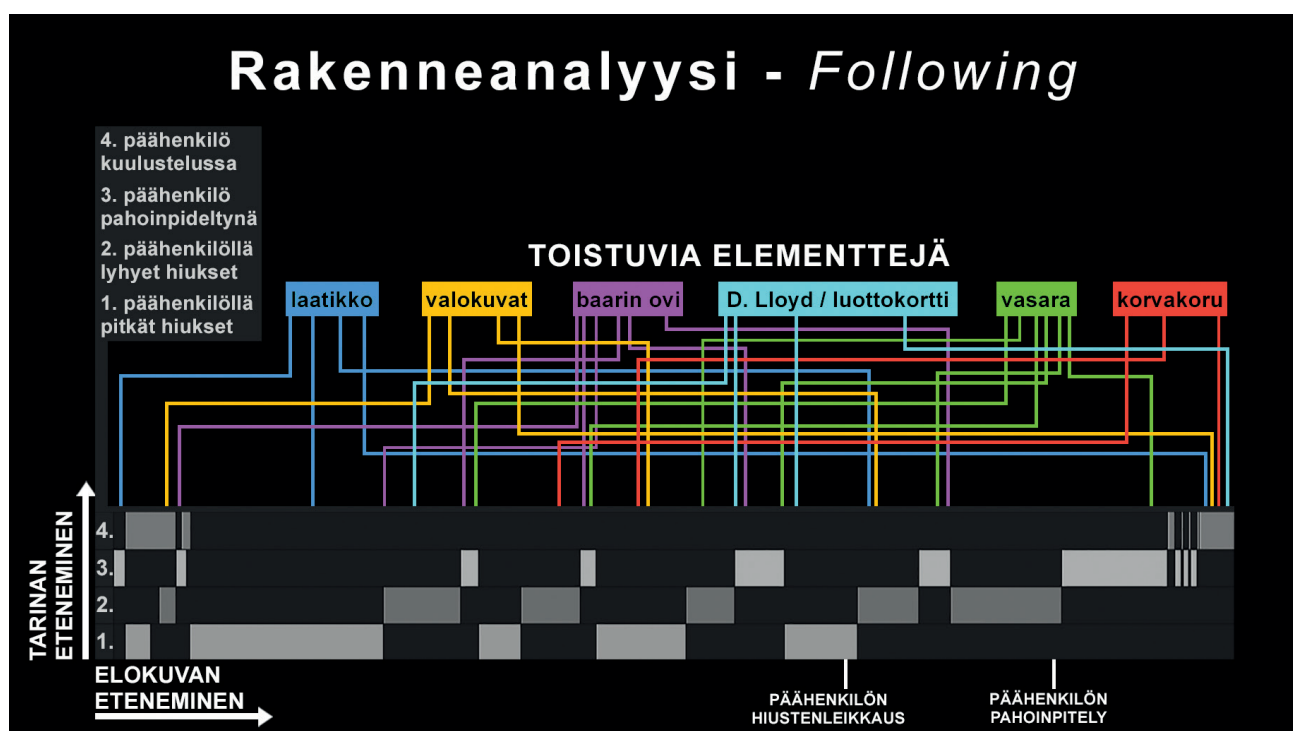
Useassa kohdassa elokuvaa istutetaan asioita tai muodostetaan kysymyksiä, joihin vastataan lopussa yhtä aikaa. Eri aikajanojen tapahtumat tulevat päätökseen ja muodostavat kokonaisuuden. Ohjaajan mukaan tämän elokuvan rakenne rikottiin myös sen takia, että se auttoi pitämään jatkuvuuden yhtenäisenä, sillä elokuvaa kuvattiin pienen budjetin takia vuoden ajan noin yhtenä päivänä viikossa (McCarthy, 2012). Elokuvan tapahtumat sijoittuvat vain muutaman päivän aikavälille, joten pienet muutokset näyttelijöiden ulkonäössä olisi voinut huomata helpommin lineaarisessa kerronnassa. Esimerkiksi tarinan kaksi peräkkäistä tapahtumaa on voitu kuvata vuoden päässä toisistaan. Jos ne olisivat elokuvassa peräkkäin, vuoden aikana tapahtunut muutos näyttelijän ulkonäössä voisi olla liian helposti huomattavissa jatkuvuuden ylläpitämisen kannalta.

Rikottu rakenne koetaan normaalista poikkeavana, joten elokuvan täytyy auttaa katsojaa ymmärtämään sitä. Jotta katsoja saadaan kiinnittämään huomionsa rakenteeseen, hyödynnetään usein keinona jonkinlaisia tehosteita toiseen aikajatkumoon siirryttäessä. Tehosteet voivat olla esimerkiksi leikkauskohdassa, eli kahden kuvan vaihtumispisteessä tapahtuvia välähdyksiä, jotka eivät ole elokuvan maailmasta peräisin, vaan ovat pelkästään katsojalle tehtyjä. Tässä elokuvassa ajasta toiseen hypätään leikkaamalla ensin mustaan kuvaan, mikä antaa katsojalle pienen hengähdystauon ennen toiseen aikajatkumoon siirtymistä.

Rakenteen ymmärrettävyyden luomiseksi elokuvassa on hyödynnetty päähenkilön ulkonäköä: näemme sekaisin tapahtumia aikajatkumoista, joista yhdessä hänellä on pitkät hiukset, toisessa lyhyet, ja kolmannessa hänellä on ruhjeita kasvoissa. Näemme myös siirtymät näiden aikajatkumoiden välillä kohtauksissa, joissa hahmo leikkaa hiuksensa ja tulee pahoinpidellyksi.

Rakennetta voidaan auttaa ymmärtämään myös siten, että elokuvaan rakennetaan visuaalisesti tai äänellisesti muistettavia tapahtumapaikkoja. Aikajatkumoiden välillä hypittäessä katsoja voi esimerkiksi muistaa nähneensä elokuvassa toistuvan paikan tai esineen aiemmin, ja yhdistää tarinan tapahtumia toisiinsa sen avulla. Tällainen muistaminen on tärkeä osa katsojan kokemusta: katsoja kokee onnistuneensa, mikä taas summautuu muihin elokuvan antamiin tunteisiin. Elokuvan rakenteella saadaan siis tuotua lisää emotionaalisia tasoja elokuvaan.

Alla olevassa kaaviossa on eritelty elokuvan eri ajoissa tapahtuvat asiat, ja merkitty tärkeimmät elokuvissa toistuvat elementit sekä hetket, jolloin ne elokuvassa esiintyvät. Aikajatkumot on järjestetty siten, että alimmalla raidalla on tarinassa ensimmäisenä tapahtuvat asiat, ja ylimmällä raidalla tarinan viimeiset tapahtumat. Raitojen alle on merkitty aikajatkumoiden välisten siirtymien paikat. Kun olemme nähneet kohtauksen, jossa päähenkilö leikkaa hiuksensa, elokuvassa ei enää näytetä aikajatkumoa, jossa hänellä oli pitkät hiukset. Pahoinpitelyn jälkeen emme myöskään palaa pahoinpitelyä edeltävään aikaan.



Elokuvassa on monia istutuksia ja toistuvia elementtejä, jotka ovat oleellisia katsojan oivaltamisen tai loppuratkaisun kannalta. Esimerkiksi visuaalisesti muistettava baarin ovi kertoo ajassa hyppäämisen jälkeen katsojalle heti, missä paikassa olemme. Pitkin elokuvaa tapahtuvat viittaukset luottokorttiin sen sijaan ovat tärkeitä sen kannalta, mihin koko elokuva päättyy. Samalla tavalla viitataan useasti moniin asioihin, kuten laatikkoon, valokuvaan ja korvakoruun. Nämä kaikki tulevat tärkeäksi osaksi lopun muodostaman kokonaisuuden ymmärtämisessä. Uudella katsomiskerralla – tietäessään loppuratkaisun - katsoja ymmärtää, kuinka nerokkaita vihjaukset näistä esineistä olivat.

Kuten aiemmin pohdin, istuttamista voidaan tehdä rikotussa rakenteessa myös käänteisesti. Edellisen sivun kaaviossa näemme, kuinka vasaran toistuminen esiintyy elokuvassa. Ensimmäisellä kerralla päähenkilö kuulee vain vasara-sanan, ja reagoi siihen tavalla, jota katsoja ei voi vielä ymmärtää. Myöhemmin elokuvassa, mutta aiemmin tarinassa päähenkilö kuulee kertomuksen siitä, kuinka joku oli murhattu vasaralla. Katsoja yhdistää aiemmin nähdyn reaktion kuulemaansa tarinaan.

### **3.2 Teemaan perustuva kerronta**

Toinen analysoimani elokuva on *Mr. Nobody* (2009, ohj. Jaco Van Dormael). Elokuva kertoo pojasta nimeltä Nemo, joka joutuu tekemään valinnan vanhempiensa välillä heidän erotessaan. Lähtisikö Nemo äidin mukana uuteen kaupunkiin, vai jäisikö hän isän luokse? Koko elokuva perustuu valintojen tekemiseen ja suurin osa elokuvan tapahtumista on vain päähenkilön kuvitelmaa hänen mahdollisista tulevaisuuksistaan. Hän käy läpi mahdolliset parisuhteet kolmen eri ihmisen kanssa, ja niihin liittyvät vaihtoehdot sen mukaan, mitä valintoja hän tekee ja minkälaisia tapahtumia elokuvan maailmassa esiintyy. Elokuva esittää paljon kysymyksiä elämästä, rakkaudesta, tietoisuudesta, ajasta, kohtalosta ja universumista.

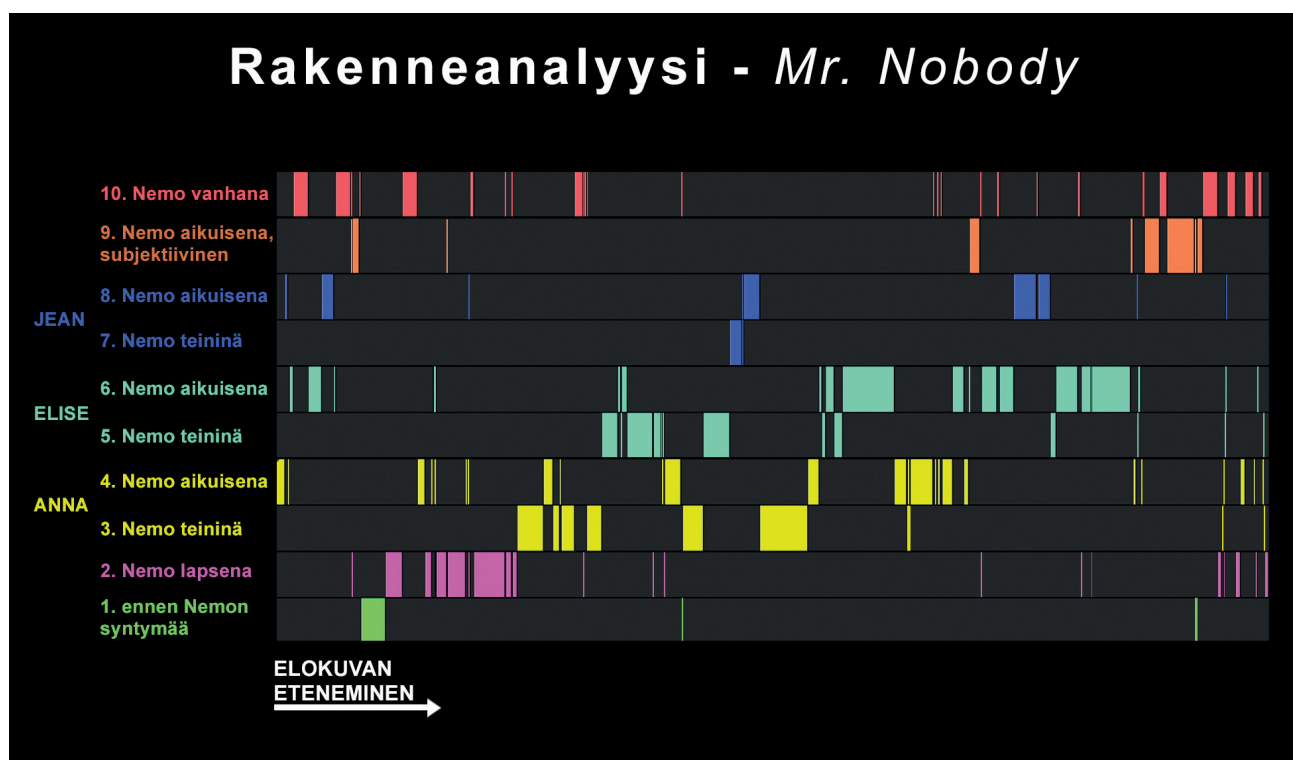
Tämän elokuvan rakenteen järjestely perustuu selvästi elokuvan teemaan. Yksi elokuvan käsittelemä aihe on perhosvaikutus, jota hyödynnetään elokuvan rakenteessa. Perhosvaikutus tarkoittaa kaikessa yksinkertaisuudessaan sitä, että kaikki vaikuttaa kaikkeen: se saa nimensä teoriasta, jossa perhosen lehdus voi saada ketjureaktionsa avulla aikaan katastrofin maapallon toisella puolella.

Useiden tarinoiden ja aikajatkumoiden välillä hypitään tässä elokuvassa täysin loogisesti syyn ja seurauksen mukaan: mistä päädytään mihinkin, miten asiat vaikuttavat toisiinsa. Asioiden välille löytyy aina jokin yhteys, esimerkiksi sana tai henkilö. Voimme siirtyä Nemon vanhempien tapaamishetkestä tilanteeseen, jossa hän on itse naimisissa, ja taas takaisin aikaan jolloin häntä ei vielä ollut olemassakaan. Katsojalle nämä asiat yhdistyvät selkeäksi jatkumoksi joko äänellisten tai kuvallisten vihjeiden avulla. Esimerkkinä toimii elokuvan tunteikas jakso: Nemo istuu rannalla teininä, ottaen valokuvia. Hän menettää mahdollisuutensa Annan kanssa sanottuaan, ettei halua uida tämän kavereiden kanssa, koska he ovat idiootteja. Siirrymme aikaan, jossa Nemo istuu yksin aikuisena junassa, ja miettii, miksi ihmeessä sanoi teininä niin tyhmästi. Hän törmää juna-asemalle saavuttuaan pitkstä aikaa Annaan, jolla on lapset mukana. Kiusallisen kohtaamisen jälkeen hän kaivaa lompakostaan valokuvan rantamaisemasta, jonka kautta siirrymme takaisin teini-iän rantakohtaukseen. Tällä kerralla hän kertoo totuuden, ettei halua uida, koska ei osaa. He jäävät viettämään yhdessä aikaa, jonka jälkeen siirrymme Nemon aikuisikään, jossa Nemo ja Anna ovat yhdessä.

Perhosvaikutus ja hahmojen tekemät valinnat ovat kantavana ajatuksena kerronnassa. Yhdessä kohtauksessa Nemo häiriintyy ja suistuu autolla tieltä linnun osuttua tuulilasiin. Edeltävässä kohtauksessa hän hidasti vauhtia hetkeksi työpaikkansa pihalla väistääkseen polkupyöräilijää. Jos hän olisi jatkanut hidastamatta, tai pysähtynyt kokonaan, olisiko lintu ollut hänen kulkureitillään ja aiheuttanut tieltä suistumisen kuitenkin? Entä miten polkupyöräilijä sattui olemaan samassa paikassa samaan aikaan? Elokuva antaa katsojalle päähenkilön elämään suuresti vaikuttavan tilanteen, ja

ajatuksen vaihtoehtoista lopputulemista. Ei ole niinkään tärkeää miettiä, oliko tieltä suistuminen linnun takia uskottavaa, sillä se esiintyy elokuvan muun kerronnan takia hyvin symbolisessa valossa.

Tällaisen elokuvan kohdalla voisi sanoa olevan mahdotonta kertoa tarinaa ymmärrettävästi esittäen asiat niiden tapahtumajärjestyksessä, sillä samanaikaisesti tapahtuu useita vaihtoehtoisia asioita. Rikottu rakenne kuvaa hyvin myös ajatusta siitä, että tapahtumat ovat elokuvan hahmon kuvitelmaa: joissakin tilanteissa viivytään pidempään, ja välillä hypitään ajassa usean vaihtoehtoisen tarinan ja eri aikajatkumoiden välillä nopeastikin. Elokuvan ohjaaja sanoo haastattelussa tämän ajatuksen olleen mukana jo käsikirjoituksessa: siirtymät oli kirjoitettu toimimaan miellejhtymien mukaan, kulkien kohtauksesta toiseen ajatusten ja muistin prosessia mukaillen (Leow, 2013).



Yksinkertaistettuna elokuvan tapahtumat ovat pienen pojan kuvitelmaa siitä, kuinka hän vanhana kertoo elämäntarinaansa haastattelijalle. Kyseinen haastattelija on hahmo, joka edustaa ja auttaa katsojaa. Kun päähenkilö alkaa kertoa useaa vaihtoehtoista tarinaa yhtä aikaa, hahmo sanoo, ettei ymmärrä mikä tarinoista tapahtui ”oikeasti”. Tämä antaa katsojan ymmärtää, että hämmennys on aiheutunut tarkoituksenmukaisesti ja elokuva selittää rakennettaan hiljalleen.



Jaoin elokuvan yhteensä kymmeneen osaan. Kolme isointa ovat Nemon ja Annan, Nemon ja Elisen, sekä Nemon ja Jeanin tarinat. Nämä kaikki ovat jaettavissa kahteen osaan, eli Nemon teini- ja aikuisikään. Loput tarinat ovat Nemo lapsena, Nemo vanhana, Nemon subjektiivinen tila aikuisena sekä aika ennen Nemon syntymää. Näitä kaikkia kerrotaan sekaisin keskenään, ja myös yksittäisten tarinoiden aikaa rikkomalla. Tarinoiden sisältä löytyy myös lyhyitä vaihtoehtoisia aikajanoja, joita en eritellyt kaaviossa.

Näinkin monipuolinen, useaa tarinaa yhtäaikaan kertova elokuva on onnistuttu tekemään niin, että se muodostaa kokonaisuuden, jossa kaikki asiat liittyvät enemmän tai vähemmän toisiinsa. Kaikki ajatukset tulevat elokuvan etenemisen myötä yhteen ja vastauksia katsoja saa viimeisiin kysymyksiinsä aivan lopussa. Rikotusta rakenteesta puhuttaessa asian voisi ajatella myös niin, että katsoja saa vastauksia jo elokuvan alussa, ja vasta myöhemmin ymmärtää, mihin kysymyksiin ne liittyivät.

Samankaltaisesti kuin *Following* -elokuvassa, jossa katsojaa muistutetaan asioista toistuvilla elementeillä, tässä elokuvassa esiintyy toistuvia repliikkejä ja tilanteita. Vaihtoehtoiset elämät esiintyvät välillä muiden tarinoiden aikana. Näemme esimerkiksi tarinaa, jossa Nemo on aikuisena Elisen kanssa. Nemo avaa aamulla verhot, ja Elise pyytää häntä sulkemaan ne, koska aurinko käy hänen silmiinsä. Nemo menee eteiseen ja saa postissa kuvan omasta perheestään, tarinasta jossa hän on aikuisena Jeanin kanssa. Tämän kautta siirrymme Nemon ja Jeanin tarinaan, jossa Jean sanoo menevänsä sisälle, koska aurinko käy hänen silmiinsä. Nemo näkee televisiosta uutisen sillalla tapahtuneesta onnettomuudesta. Siirrymme taas Nemon ja Elisen tarinaan, jossa he joutuvat itse kyseiseen onnettomuuteen. Samankaltaisia viittauksia muihin tarinoihin esiintyy pitkin elokuvaa, ja usein niiden kautta siirrytään tarinasta tai aikajatkumosta toiseen.

Leikkauksen lisäksi muut elokuvan osa-alueet ovat toki myös tärkeässä osassa katsojan muistuttamisen kannalta. Toistuvat tapahtumapaikat esitetään usein samasta kuvakulmasta, jonka katsoja muistaa. Tarinat ovat myös lavastukseltaan, puvustukseltaan ja kuvaukseltaan erilaisia keskenään. Tunnistaessaan esimerkiksi tiettyjä elokuvan tapahtumapaikkoja, katsoja yhdistää asioita helposti aiempiin tilanteisiin, jolloin elokuvan kokonaisuus muodostuu hiljalleen ymmärrettäväksi. Esimerkkinä toimii tulevaisuuden aikajatkumo, jossa Nemo on vanhana: tapahtumapaikka on selvästi erinäköinen, futuristiseksi lavastettu, kirkas ja hieman sinertävän värinen aikajatkumo, johon siirryttäessä tiedämme heti, minkä ajan tarinaa elokuvassa nyt kerrotaan.

### 3.3 Tutun kerrontatavan muuttaminen

Viimeisenä analysoin elokuvan *Arrival* (2016, ohj. Denis Villeneuve). Tarina kertoo kielitieteilijästä, joka kutsutaan valtion avuksi kommunikoimaan maapallolle saapuneiden avaruusolioiden kanssa. Heptapodeiksi kutsuttujen avaruusolioiden aluksia on laskeutunut ympäri maapalloa yhteensä kaksitoista. Päähenkilö Louise pyydetään osaksi yhden aluksen tutkijaryhmää. Hän löytää projektin myötä tulevan puolisonsa ja he saavat lapsen, joka kuitenkin menehtyy. Elokuva käsittelee kieltä, ihmisten keskinäistä toimintaa sekä äidin ja lapsen välistä rakkautta.

Myös tässä elokuvassa ympyrä sulkeutuu. Alku ja loppu yhdistyvä toisiinsa niissä esiintyvän saman musiikin ja tapahtumapaikan avulla. Muutoin elokuvan rakenteessa on hyödynnetty uudella tavalla sitä, miten katsoja on tottunut ymmärtämään tietynlaista kerrontatapaa. Vaikkei sitä tietoisesti elokuvaa katsoessa ajattelisi, lähes kaikilla katsojilla on jonkinlainen käsitys siitä, miten rikottu rakenne toimii ja miten sitä kuuluisi ymmärtää. Kun tuttua kerrontatapaa hyödyntämällä kerrotaankin tarinaa eri tavalla kuin katsoja luulee, aiheutuu uudenlaista ajattelua. Rikotun rakenteen ymmärtäminen tulee osaksi elokuvan katsomiskokemusta, etenkin, jos katsoja ei ole tottunut kyseiseen rakenteeseen.

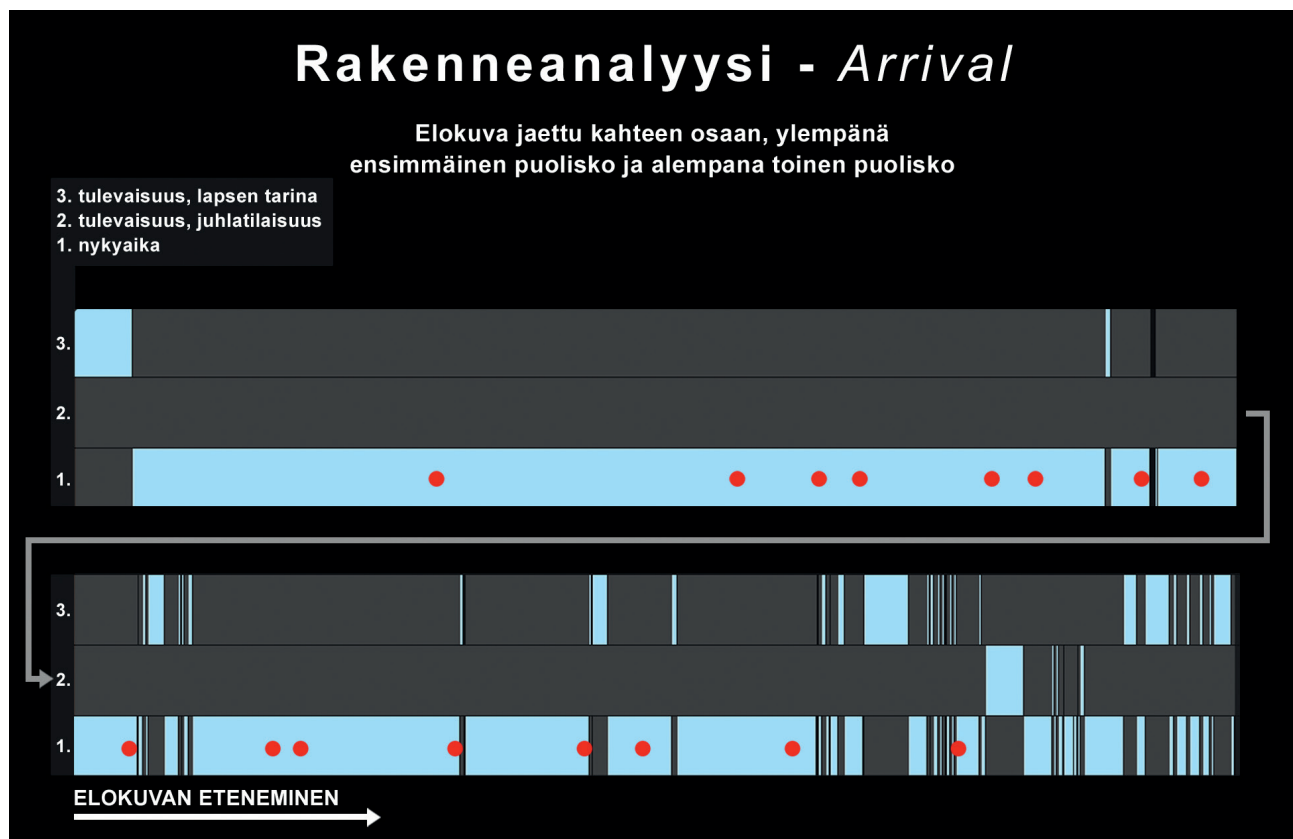
Pitkin *Arrival* -elokuva näemme palasia toisesta aikajatkumosta. Näemme, kuinka äiti ja lapsi viettävät yhdessä aikaa ja saamme tietää, että lapsen vanhemmat ovat eronneet. Syöpään sairastunut lapsi menehtyy. Nämä palaset ovat osana elokuvaa samalla tavalla, kuin takaumat usein on esitetty. Katsomistottumusten vuoksi voimme siis olettaa niiden olevan välähdyksiä hahmojen menneisyydestä. Elokuvan edetessä kuitenkin selviää, että väläykset ovat tarinaa tulevaisuudesta. Niitä alkaa näkymään järjestelmällisesti sen myötä, kun Louise alkaa ymmärtämään heptapodien ihmiskunnalle lahjaksi tuomaa kieltä. Kyseisen kielen ymmärtäminen mahdollistaa tulevaisuuteen näkemisen. Katsoja pidetään siis elokuvan rakenteessa päähenkilön mukana, mutta ei täysin yhteneväisesti, vaan johtamalla katsojaa aluksi harhaan: joitakin osia tulevaisuuden aikajatkumosta näytetään jo elokuvan alussa, jolloin päähenkilö ei ole vielä saanut kykyä nähdä tulevaisuuteen. Tällöin itse rakenteen selkeytyminen on tärkeä juonenkäännös.

Mainitsin aiemmin, että joitakin rikutun rakenteen istutuksia voi ymmärtää vasta toisella katsomiskerralla, tietäessään mitä elokuvassa tulee tapahtumaan. Tässä elokuvassa on hyvä esimerkki sellaisesta tilanteesta: elokuvan alussa näemme Louisen surullisena hänen lapsensa leikkiessä taustalla. Pian näemme kohtauksen, jossa lapsi menehtyy. Vasta myöhemmin elokuvassa selviää, että Louise hankki lapsen, vaikka tiesi mitä tälle tulee käymään. Sen takia vasta uudella katsomiskerralla voi ymmärtää täysin, miksi näemme elokuvassa tällaisen reaktion, ja mikä sen on päähenkilölle oikeasti aiheuttanut.

*”One of the things that we faced as a challenge was, if you start a film with the death of a child, and then you follow the story of the mother seemingly in grief, then there’s 120 years of cinema history that tells you the one thing happened before the other, and that you’re following a thread of time. To subvert that later in the film was very carefully calibrated.” (Grobar, 2017).*

Elokuvan leikkaaja Joe Walker sanoo haastattelussa, että elokuvan rakenteen ymmärtämistä on tukemassa 120 vuotta elokuvan historiaa, jossa tämäntyyppistä rakennetta on yleisesti hyödynnetty eri tavoin. Jos elokuva alkaa lapsen kuolemalla, ja sen jälkeen hänen äitinsä vaikuttaa surevalta, katsoja kuvittelee kuoleman tapahtuneen tarinan alussa. Katsoja on tottunut ymmärtämään tämänlaista aikarakennetta tietyllä tavalla, joten sen käyttäminen eri tavalla oli tarkkaan harkittu päätös elokuvantekoprosessissa.

Tarinan rakenteen ja elokuvan rakenteen eroavaisuus on tässä tärkeä ymmärtää. Tämän elokuvan tarinassa on siis voinut tapahtua päähenkilölle aiemmin jotakin, minkä takia hän on surevan oloinen jo ennen kuin edes tietää, että hän tulee saamaan lapsen, joka tulee sairastumaan. Katsojalle ei kuitenkaan kerrota, miksi hahmo oikeasti vaikuttaa surevalta, vaan lukuohje hänen olemukselle annetaan tulevaisuuden aikajatkumosta. Elokuvan rakenteella huijataan katsojaa ymmärtämään tarinan aikarakennetta väärin.



Edellisellä sivulla olevassa kaaviossa elokuva on jaettu kahteen osaan, jotta lyhyemmät palaset aikajatkumoista tulivat kuvassa näkyviin. Elokuvan alku- ja loppupuoliskon asettaminen allekkain toimii myös visualisointina sen vertaamiselle, kuinka tiheää kerronta eri aikajatkumoiden välillä on elokuvan alku- ja loppupuolella. Raidoilla on elokuvan kolme eri aikajatkumoa yksinkertaistettuna. Alimpana on nykyaika, jossa avaruusalukset saapuvat. Keskimmäisellä raidalla on tulevaisuuden aikajatkumo, jossa Louise on ihmiskunnan yhdentymisen juhlatilaisuudessa. Ylimpänä on Louisen lapsen tarinaa paljastava tulevaisuuden aikajatkumo, jossa näemme myös tapahtumia ajasta ennen lapsen syntymää. Aikajanojen päälle on merkitty punaisilla pisteillä kohdat, joissa heptapodien ja ihmisten välinen kommunikointi edistyy. Tarkoituksena on havainnollistaa sitä, missä elokuvan kohdissa tapahtuu rakenteen kannalta oleellisia asioita.

Ihmisten ja heptapodien välisen kommunikaation syventyminen edistää Louisen kykyä ymmärtää heptapodien kieltä. Heptapodit ovat kehittyneempi laji, jolle aika ei ole lineaarista, ja heidän kielensä ymmärtäminen mahdollistaa ajattelemaan heptapodien tavoin. Kieli on visuaalinen, pyörein kuvioin puhuttu kieli, joka jäljittelee äänen sijaan merkitystä. Kun Louise tutkii näitä kuvioita, tai muutoin pääsee lähemmäs kielen ymmärtämistä esimerkiksi heptapodien kanssa kommunikoidessaan, hän näkee väläyksiä tulevasta ajasta. Mitä enemmän hän oppii ymmärtämään kieltä, sitä enemmän ja sitä tärkeämpiä asioita hän näkee tulevaisuudestaan.

Elokuvan yksi tärkeimmistä juonenkäänteistä on se, kun katsojalle selviää, että päähenkilö hankki lapsen, vaikka tiesi mitä tälle tulevaisuudessa käy. Vaikka elokuva ei olekaan aikamatkustuselokuva, se hyödyntää samaa logiikkaa. Tässä on hyvä esimerkki aiemmin mainitsemastani aikamatkustusparadoksista: päähenkilö tiesi, että hänen lapsensa tulee menehtymään. Jos hän ei sen takia olisi hankkinut lasta ollenkaan, hänen näkemänsä tulevaisuus ei olisi oikea tulevaisuus.

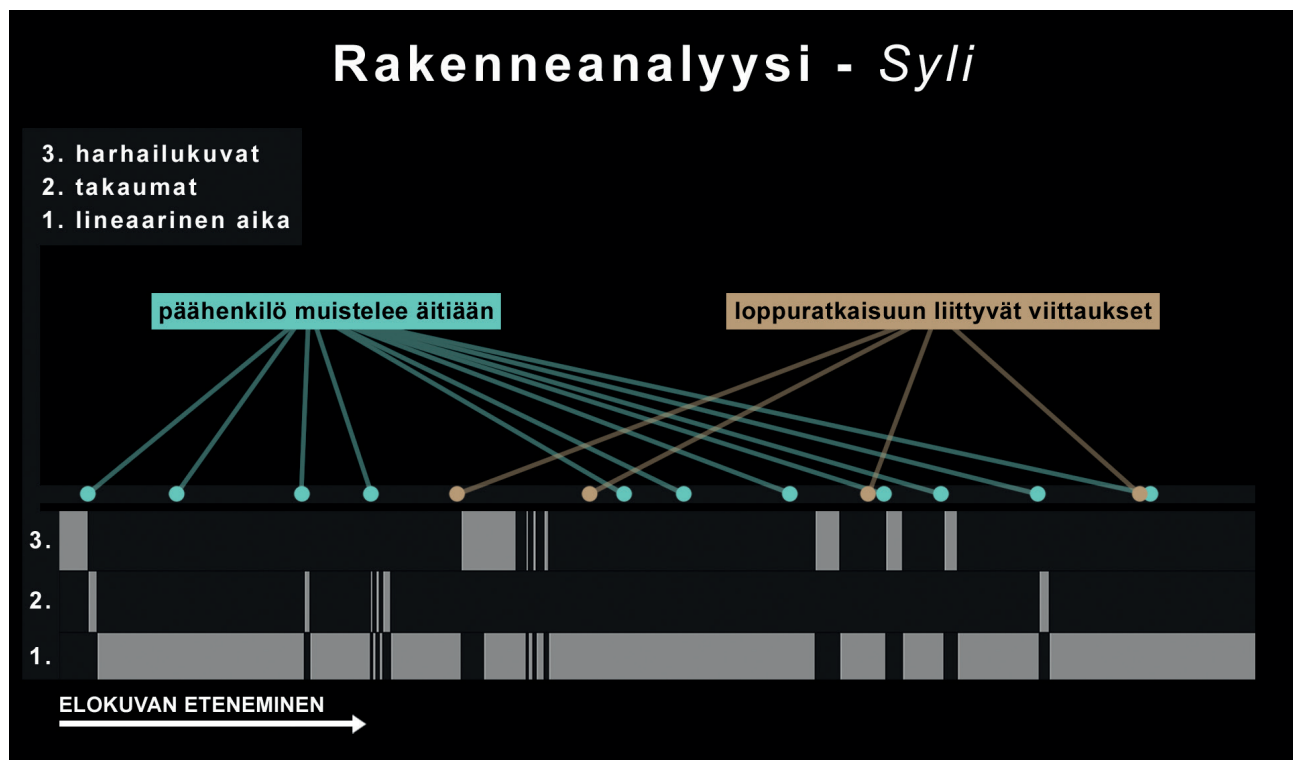
Toinen esimerkki paradoksista on se, että Kiinan kenraali, joka aikoi yhteistyön sijaan käyttää väkivaltaa heptapodeja vastaan, suostui laskemaan aseet saatuaan Louiselta puhelun. Puhelun aikana Louise kertoi kenraalille hänen vaimonsa kuolinsanat. Hän kuitenkin kuuli kenraalin puhelinnumeron ja vaimon kuolinsanat vasta myöhemmin tilaisuudessa, jossa juhlistettiin ihmiskunnan yhdentymistä. Jos hän ei olisi soittanut kenraalille ja kertonut kuolinsanoja, kenraali olisi avannut tulen heptapodeja vastaan, jolloin ihmiskunnan yhdentymistä ei olisi juhlistettu. Elokuvan tapahtumat ovat siis ristiriidassa sen logiikan kanssa, miten aika toimii: jos asiaa X ei olisi tapahtunut, asiaa Y ei olisi tapahtunut. Tällöin Y:n mahdollistama Z, joka aiheutti X:n tapahtumisen, ei olisi myöskään toteutunut. Elokuviissa tämänlainen ristiriita kuitenkin aiheuttaa mielenkiintoisen ajatusten kierteen. Kun kyseessä on fiktioelokuva, ajan ei tietenkään tarvitse toimia tarinassa oikean elämän mukaisesti. Koska *Arrival* käsittelee myös sellaista ajanhahmotusta, jota ihminen ei voi ymmärtää, tämä paradoksi sopii elokuvaan varsin hyvin.

#### 4 Oma työ

Kolmen pitkän elokuvan analysoinnin jälkeen käsittelen lyhytelokuvaa, jonka leikkasin toisena osana lopputyöni taiteellista osiota. BA-fiktioelokuva *Syli* (2017, ohj. Anna Äärelä) kertoo työstä, joka viettää paljon aikaa yksin hänen äitinsä ollessa työmatkoilla. Tyttö saa hetkeksi elämäänsä korvaavan aikuisen, mutta kaipuu tulee pian takaisin.

Tämän elokuvan leikkausvaiheessa pohdimme ohjaajan kanssa, miten voisimme istuttaa loppuratkaisuun liittyvän asian hahmon elämään siten, että loppu on ymmärrettävä, mutta myös niin, että mitään ei selitetä liikaa. Oli mielenkiintoista etsiä sellaista kerronnan välimuotoa, joka sopisi mahdollisimman monelle katsojalle. Käytimme avuksi testikatseluita ja eri ihmisiltä saamiamme tarinan tulkintaan liittyviä kommentteja.

Sain elokuvaa leikatessa ajatuksen, että voisi olla hyödyllistä miettiä elokuvan lopullista muotoa enemmän jo ennakosuunnittelussa. Siinä pitäisi ottaa huomioon se, että katsoja ei tiedä elokuvasta muuta, kuin mitä hän siinä näkee ja kuulee. Katsoja ei ole lukenut käsikirjoitusta, joten hän ei ole tietoinen yhdestäkään vain tekstissä esiintyvistä asiasta. Kaiken oleellisen täytyy tulla esille audiovisuaalisin keinoin, oli se sitten dialogia tai kuvan päälle lisättyä tekstiä. Tämä kuulostaa itsestään selvältä, mutta silti tekijänä on helppo tehdä liian epämääräisiä ratkaisuja tuntiessaan elokuvan maailman ja tarinan niin hyvin. On ongelmallista, jos tekijät tietävät hahmoista tai elokuvan tapahtumista jotakin oleellista, mutta eivät tuo sitä esille elokuvassa tarpeeksi selvästi.



Aikarakenteeltaan elokuvamme rakentui osittain nonlineariseksi. Teimme elokuvaan takaumia, joissa päähenkilö on lapsena äitinsä kanssa. Takaumat olivat mukana jo käsikirjoituksessa, mutta niiden paikat hakeutuivat lopullisessa elokuvassa hieman uudestaan. Veimme rakennetta myös päähenkilön ajatusmaailman mukaiseksi siten, että siirrymme välillä aivan yllättäen muihin tilanteisiin lineaarisen kerronnan ulkopuolelle. Tämän voi tulkita esimerkiksi niin, että katsoja harhailee hahmon ajatusten mukana. Tämänlaisen kerrontaan päädyimme ohjaajan aloitteesta, ja yhteistyönä mietimme,

miten saisimme sen toimimaan mahdollisimman hyvin. Rakenteellisesti päädyimme siirtymään harhailukuviin äidin mainitsemisen tai ajattelemisen kautta, kuten takaumiinkin. Tässä oli isossa osassa myös elokuvan äänisuunnittelu, jossa äänileikkauksella ja miksauksella kuljetettiin katsojaa sulavasti tapahtumien läpi.

Tekijänä on tärkeä ymmärtää myös teknisten asioiden antamat mahdollisuudet, jotta niitä osaa käyttää hyväkseen. Esimerkiksi nykyajan digitaaliset leikkausohjelmat mahdollistavat asioita, joita filmiaikana leikkaaja ei voinut tehdä. Yhtenä esimerkkinä mainitsen tässä elokuvassa käyttämäni keinon: halusin käyttää laajaa kuvaa kohtauksessa, jossa näemme kaksi hahmoa. Halusin, että molemmat hahmot ovat tässä kuvassa hiljaa, mutta en kuitenkaan löytänyt kuvamateriaalista sellaista hetkeä. Etsin siis ensin kohdan, jossa vasemmalla puolella oleva hahmo oli ajatuksissaan. Tämän jälkeen etsin sellaisen hetken, jossa oikealla puolella oleva hahmo ei sanonut mitään. Päällekkäin laittamalla sain yhdistettyä nämä kaksi kuvaa hetkeksi, jota materiaalissa ei sellaisenaan ollut. Koska kamera ei liikkunut kuvan aikana, tämä oli äärimmäisen helppo ja nopea kuva toteuttaa, ja kohtauksen rytmin kannalta se on erittäin tärkeä. Kestoltaan se on lyhyt, mutta sain luotua sillä hetken hiljaisuutta, jonka aikana katsoja ehtii ajatella. Katsojalle annettiin tällä kuvalla myös aikaa seurata, mitä elokuvaan juuri ilmestynyt uusi hahmo tekee.



**Lyhytelokuvassa *Syli* yksi kuva on muodostettu oton kahdesta eri kohdasta.**



Elokuvan rakentamisessa oli suurena apuna yleisön ajattelu. Elokuvia katsoessa tulkinta on aina hyvin subjektiivista, mutta pystymme tekijänä kuitenkin analyyttisesti tarkastelemaan tulevatko oleelliset asiat oikeasti ilmi elokuvassa, vai ovatko ne vain ajatuksissamme osa tekemäämme kokonaisuutta. Leikkausvaiheessa esille nousi usein kysymys, joka on varmasti erityisen tärkeä esittää myös rikotun rakenteen omaavaa pitkää elokuvaa tehdessä: ”Mutta ymmärtääkö katsoja?”.

## 5 Päättäntö

Tekijänä ja erityisesti leikkaajana elokuvan rakennetta täytyy osata ajatella kokonaisuutena, ottaen huomioon sen, mitä mikäkin ratkaisu voi aiheuttaa katsojassa. Mahdollisuuksia on lähes loputtomasti, ja parhaaseen mahdolliseen lopputulokseen pääseminen on kokeilun ja analysoinnin tulosta. On myös tärkeää tiedostaa kohdeyleisö ja elokuvan halutut vaikutukset, sekä analysoida aiempien töiden onnistumista.

On mielenkiintoista pohtia rakenteen toimimisen lisäksi myös sitä, miksi ja miten elokuvankeinot toimivat. Jos esimerkiksi haluamme luoda elokuvaan uhkaavan tunnelman, tiedämme, että voimme saavuttaa sen käyttämällä tietynlaista musiikkia. Uhkaavan tunnelman rakentamiseen liittyy myös se, mitä tarinassa tapahtuu, miten kohtausta on kuvattu ja leikattu, mitä kuvassa näkyy ja mitä katsoja voi kuvitella tapahtuvan siellä, mihin kuvassa emme näe. Musiikin vaihtaminen voi kuitenkin muuttaa koko kohtauksen tunnelman, joten miksi juuri tietynlainen musiikki koetaan uhkaavana? Johtuuko se siitä, minkälaisissa yhteyksissä sellaista on aiemmin ja yleisesti elokuvissa käytetty, jolloin se on totuttu kokemaan uhkaavana? Vai määrittävätkö ihmisen vaistonvaraiset reaktiot sen, minkä koemme uhkaavana?

Koen tarpeelliseksi ajatella elokuvaa, tarinaa ja juonta erillisinä asioina, koska niistä ei usein puhuta. Niiden erot ovat olleet itselleni aiemmin hyvin epämääräisiä, mutta käyttämäni esimerkkielokuvien analysoiminen auttoi ymmärtämään asiaa selkeämmin. Elokuvan, tarinan ja juonen erojen hahmottaminen auttaa elokuvaa tehdessä esimerkiksi löytämään epäloogisuudet siitä kokonaisuudesta, jonka katsoja lopulta näkee. Jos tarina on looginen, elokuvassa se ei välttämättä esiinny sellaisena.

Analyysit toivat itselleni uusia näkökulmia sekä elokuvantekoon että katsomiseen, ja analysointia tulisi tehdä enemmän, jotta oppisi hyödyntämään elokuvissa esiintyviä asioita myös omien töiden kehittämisessä. Johtopäätökset olivat sellaisia, joita en osannut ennen näiden elokuvien analysointia ajatella. Tärkein näistä on mielestäni se, että esimerkiksi elokuvassa toistuvien elementtien muistaminen aiheuttaa sen, että katsoja kokee onnistuneensa. Tarinan aiheuttaman tunnereaktion lisäksi elokuvan rakenteella voidaan siis luoda emotioita. Se ei vaadi ajallisesti rikottua rakennetta, sillä yhdenkin aikajatkumon sisällä voimme istuttaa ja lunastaa asioita. Rikottu rakenne antaa kuitenkin enemmän mahdollisuuksia, koska nämä keinot toimivat myös käänteisessä aikajärjestyksessä.

Elokuva on suhteellisen nuori taiteen ja viihteen muoto, ja viimeaikoina selkeää kehitystä on tapahtunut alan monella osa-alueella. Tekniikka kehittyy nopeasti ja uudet laitteet mahdollistavat uusia asioita, jotka taas mahdollistavat uusia tapoja kertoa tarinoita. Työnkuvat muuttuvat asioiden helpottuessa. Esimerkiksi leikkaajan mahdollisuuksien lisäämiseksi voimme tehdä helposti yksinkertaisia visuaalisia tehosteita, kuten mainitsin oman työni kohdalla. On mielenkiintoista nähdä, miten myös elokuvan rakenne tulee muuttumaan tulevaisuudessa. Analysoimani elokuva *Arrival* on hyvä esimerkki siitä, miten rakenteellisia ratkaisuja voidaan kehittää. On tärkeää muistaa, että elokuvien tulkinta perustuu siihen, mihin olemme tottuneet. Ei ole siis välttämätöntä keksiä täysin uutta kerrontatapaa alaa kehittääkseen, vaan yleisesti käytettyjä rakenteita voidaan myös hyödyntää uudella tavalla.

Kolmea erilaista rakennetta tarkemmin pohtiessani sain hämmästyä siitä, kuinka tärkeitä pienetkin ratkaisut voivat olla, ja kuinka paljon niillä on vaikutusta. Jos esimerkkeinä käyttämäni elokuvien tarinat olisi esitetty lineaarisesti, ne olisivat olleet silti kiinnostavia ja toimivia, mutta rikottu rakenne teki niistä sitäkin mielenkiintoisempia. Ilman hyvää tarinaa elokuva ei kuitenkaan yleensä toimi. Rakenne ja tarina tukevat toisiaan.

Usein esiintyvään kysymykseen, ”miksi rakenne on rikottu?”, on nyt olemassa mielestäni hyvinkin yksinkertainen vastaus: elokuvantekijät eivät ole halunneet pelkästään kertoa tarinaa, vaan vaikuttaa samalla erityisesti katsomiskokemukseen. Elokuvassa ei ole tärkeintä se, minkälaisen tarinan se kertoo ja mitä siinä tapahtuu, vaan se, miten se kerrotaan ja mitä katsojassa tapahtuu.

## **Lähteet**

Baptiste Charles-Aubert - 10 Non-Linear Films You Should See

[raindance.org/10-non-linear-films-you-should-see/](http://raindance.org/10-non-linear-films-you-should-see/)

Haettu 16.04.2017

Erin McCarthy - Director Christopher Nolan Discusses Making His First Film, Following

[mentalfloss.com/article/31628/director-christopher-nolan-discusses-making-his-first-film-following](http://mentalfloss.com/article/31628/director-christopher-nolan-discusses-making-his-first-film-following)

Haettu 07.03.2017

Kelly Leow - Choose Your Own Reality: an Interview with Mr. Nobody Director Jaco Van Dormael

[moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/an-interview-with-mr-nobody-director-jaco-van-dormael/](http://moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/an-interview-with-mr-nobody-director-jaco-van-dormael/)

Haettu 14.03.2017

Matt Grobar - 'Arrival' Editor Joe Walker's "Super Power" To Manipulate Time

[deadline.com/2017/01/arrival-joe-walker-denis-villeneuve-editor-oscars-interview-1201872472/](http://deadline.com/2017/01/arrival-joe-walker-denis-villeneuve-editor-oscars-interview-1201872472/)

Haettu 07.03.2017

## **Elokuvat**

Following (1998, ohj. Christopher Nolan)

Mr. Nobody (Extended Director's Cut, 2009, ohj. Jaco Van Dormael)

Arrival (2016, ohj. Denis Villeneuve)

Syli (2017, ohj. Anna Äärelä)